Золотой Божок

Класс персонажа для Lamentations of the Flame Princess

Золотой Божок — это странное маленькое существо, размером с четырехлетнего ребенка. Выглядит оно примерно так же, только вместо ног у него ряд щупалец, а на лбу, под роскошными белокурыми локонами всякий может увидеть Его третий глаз. Существо левитирует низко над землей и лишено дара речи, озвучивая свою волю прямо в разум окружающих. Оно прибыло из загадочных земель, и выглядит куда слабее чем на самом деле. Опасно недооценивать его, и опасно загадывать ему желания. Оно может созидать и разрушать, но оно тратит на это очень много сил, чахнет и почти умирает, а пополнить их можно только с помощью денег.

Уровень	**Опыт**	**HP**	**Паралич**	**Яд**	**Дыхание**	**Устройства**	**Магия**	**Особое**
1	0	d6(мин4)	15	14	17	15	17	Левитация, телекинез, телепатия.
2	3000	d6	13	12	15	13	15	Желание трикстера
3	6000	d6	13	12	15	13	15	Огненный шар
4	12000	d8	13	12	15	13	15	Первый круг магии 3 р/д
5	24000	d8	11	10	12	11	13	5 р/д
6	48000	d8	11	10	12	11	13	7р/д
7	96000	d10	11	10	12	11	13	Истинное Желание

В силу своих размеров, Золотой божок не может использовать никакие огромные предметы.

По той же причине, божок не может нагружать себя даже на 1 пункт нагрузки — это просто перегрузит его и приведет к потере движения.

Щупальца позволяют Божку карабкаться по стенам и потолку, но делает он со скоростью максимально нагруженного персонажа. Передвигается по полу на щупальцах он с той же скоростью.

Алаймент Божка всегда Хаос и не может поменяться, даже если окружающие условия велят его поменять. Божок — существо из самого Хаоса. Правда все негативные эффекты, что часто идут комплектом к смене алаймента, Божок получает (Например: *Меняет алаймент на Порядок, если был Хаос, существо получает к6 урона Божественной энергией*).

Благословение не действует на Божка. Диспел обезвреживает его, как если бы он был магическим предметом (см. Заклинание Диспел), заставляя его потерять сознание на указанный срок. Обратите внимание что Диспел у магов и клириков отличается и жреческий Диспел может оказаться куда опаснее для Божка.

На первом уровне Божок получает природную возможность:

- левитировать, по горизонтали со скоростью 120', по вертикали как описано в заклинании «левитация».
- Читать мысли и общаться телепатически на расстоянии до 50 футов.
- Взаимодействовать с предметами на расстоянии 50 футов, как если бы брал их руками. Вместо Силы при таком взаимодействии работает его Интеллект. Если божок решит драться оружием с использованием телекинеза, то все его атаки получают

штраф -2.

На втором уровне Божок получает способность исполнить любое желание. Единственное ограничение — он не может исполнять свои желания. Но важно заключить контракт с божком. Нужно взять лист бумаги, написать на нем свое желание, которое должно состоять из шести слов. После того как желание написано, божок добавляет к этим шести словам свои шесть слов. И они обязательно должны изощренным способом портить удовольствие от исполнения первых шести слов. (*Хочу самый могущественный меч во всем мире — и самые слабые руки на всем земном плане*). За исполнение такого желание божок несет плату — 3000 опыта, что **может привести к потере уровня** и даже невозможности исполнять желания. Поэтому божок всегда может отказаться исполнять желание.

На третьем уровне божок может метать огненные шары, в пределах видимости (Область 30 футов, 6к6 урона, save vs. Breath что бы получить половину урона. Если хотя бы на двух к6 выпали шестерки, то все что попало в зону действия будет гореть пока не догорит до конца. Живые существа будут получать к6 урона каждый раунд пока не сгорят до тла. Простые способы тушения огня, вроде погружения в воду не сработают. Поможет только «снятие проклятия».). Но это так же стоит ему 3000 опыта.

На четвертом уровне Божок получает доступ ко всем заклинаниям 1 уровня из книги правил, и может исполнять их 3 раза в день. Абсолютно бесплатно и не готовя заранее слоты, как это делают волшебники.

На пятом и шестом уровнях повышается количество исполняемых заклинаний в день.

На седьмом и последнем уровне, Божок может исполнить Истинное заклинание, которое может звучать именно так как его задумали и божок не допишет к нему ничего. Но это стоит ему 96000 опыта, что приведет к потере всех уровней. Божок вправе отказаться от исполнения желания и трактовка желания все еще зависит именно от него.

Важно заметить, что по достижении седьмого уровня, Божок перестает получать Опыт, пока не потратит его снова. Иными словами, у него **не может быть больше 96000 опыта**.

Примечания

Ничто так не в состоянии безвозвратно испортить вам мир, как «Желания». Особенно если их трактовка в руках игроков. Если у них есть почти неограниченный источник исполнения этих самых желаний, были бы деньги. Теперь у вас в руках есть целый класс основанный на этих Желаниях. И если вы сейчас только догадываетесь о возможных последствиях, поверьте, будет хуже — я это видел, я там был.

Самое главное, это учесть что загадывают желания персонажи, а не игроки, поэтому желания так или иначе звучащие вроде «Хочу иметь атрибут силы двадцать единиц» не считаются легальными, игрокам придется извернуться чуть хитрее.

Трактовка желания всегда за Золотым Божком, но мастер должен убедиться что вторая половина желания составлена правильно. Она всегда должна иметь отношение к первой половине и оказывать на нее прямое влияние. При этом она не должна противоречить ей. Божок может таким образом преследовать свои собственные цели, но всегда в рамках этих правил. Он не может загадать: «Хочу самый мощный меч во всем мире и десять тысяч серебра моему Золотому Божку», это никак не влияет на первую половину желания. Но так же он не может испортить желание напрямую: «Хочу самый мощный меч в мире, который

всегда будет мягче гусиного пуха» - такое исполнение прямо противоречит первой половине. Но он может сделать так: «Хочу самый мощный меч в мире, который всегда будет попадать мне по ногам».

Так или иначе первое время за столом будет много споров о том как правильно использовать и трактовать желания. Помните — трактовка всегда за божком, за мастером проверка «легальности» исполнения второй половины желания.

С тех пор как написана первая половина желания, ее уже нельзя изменить или отменить. После исполнения желания, мастер и игроки должны быть готовы жить в том убогом мире, который сотворили. Если божок исполнял желание, предметом которого был какой-то физический объект, то если этого не указано в первой половине желания, игрок играющий божком вправе описать внешний вид объекта и вашей игровой группе с этим жить, даже если в итоге вышло что-то непристойное или крайне мерзопакостное.

Еще стоит отметить, что вся эта кутерьма с «желаниями» и особенно тем, что они портятся **может привести к ссорам за игровым столом**, в особо тяжелых случаях **переходящих и за его пределы**. Я такое видел и мне повезло, что я использовал этот класс в устоявшейся группе, где все подошли к этому с юмором. Но если вы не уверены, что вы и вваши игроки это переживете, то лучше не пробовать.

Да я понимаю что это «дисбаланс» или даже «имба» (хотя наш божок 6 уровня убился об ловушку с ядовитым газом, провалив два броска, и смерть, как выяснилось, не отличает божков от смертных), но LotFP не является спортивной дисциплиной, а на мой взгляд (как и на взгляд гейм-дизайнеров на которых я равняюсь), для веселья в играх баланс важен, только когда они спортивные. Всем остальным играм дисбаланс только на пользу. На пользу он пошел моей игре и, надеюсь, пойдет тем, кто решится использовать Божка в своей игре. Совсем не обязательно в качестве игрового класса, но поверьте, так веселее. Игровой мир будет испорчен напрочь. Вас предупредили.

Автор: Владимир Темников
https://vk.com/heroesoffallcrest